Guía práctica Delphi 7

© Francisco Charte Ojeda

Introducción

Cómo usar este libro
- Estructura de la guía

1. Instalación
- 1.1. Introducción
- 1.2. Consideraciones previas
  - 1.2.1. Ediciones de Delphi 7
  - 1.2.2. Requerimientos de Delphi 7
- 1.3. Instalación de Delphi 7

2. El entorno
- 2.1. Introducción
- 2.2. Elementos iniciales
  - 2.2.1. Ventana principal
  - 2.2.2. La Paleta de componentes
  - 2.2.3. El formulario
  - 2.2.4. El Inspector de objetos
  - 2.2.5. El menú principal
  - 2.2.6. Árbol de componentes
- 2.3. El Depósito de objetos
- 2.4. Obtener ayuda
- 2.5. Creación de la interfaz de un programa
  - 2.5.1. La ventana del programa
  - 2.5.2. La rejilla de puntos
  - 2.5.3. Inserción de componentes
  - 2.5.4. Manipulación de los componentes
  - 2.5.5. Modificación de propiedades
  - 2.5.6. Uso de los eventos
  - 2.5.7. Edición de código
  - 2.5.8. Ejecución de un programa

3. Gestión de proyectos
- 3.1. Introducción
- 3.2. Gestión del proyecto
  - 3.2.1. El proyecto por defecto
  - 3.2.2. Uso del Gestor de proyectos
  - 3.2.3. Proyectos predefinidos
- 3.3. El archivo de proyecto
- 3.4. Archivos de ficha
- 3.5. Módulos de código
- 3.6. Grupos de proyectos
- 3.7. Otros elementos de un proyecto

4. El lenguaje Delphi
- 4.1. Introducción
- 4.2. Estructura general
  - 4.2.1. El punto y el punto y coma
  - 4.2.2. Módulos y la cláusula Uses
  - 4.2.3. Comentarios
- 4.3. Constantes y variables
  - 4.3.1. Identificadores
  - 4.3.2. Tipos
  - 4.3.3. Declaración de variables
  - 4.3.4. Matrices
  - 4.3.5. Definir nuevos tipos
  - 4.3.6. Constantes y literales
- 4.4. Ámbito de los identificadores
  - 4.4.1. Identificadores locales
  - 4.4.2. Identificadores globales
  - 4.4.3. Problemas de accesibilidad
- 4.5. Expresiones
  - 4.5.1. Operadores aritméticos
  - 4.5.2. Operadores relacionales
  - 4.5.3. Operadores lógicos
  - 4.5.4. Otros operadores
  - 4.5.5. Orden de prioridad

4.6. Estructuras de control
4.6.1. Condicionales
4.6.2. Bucles
4.7. Procedimientos y funciones
4.7.1. Definición
4.7.2. Parámetros de entrada
4.7.3. Parámetros de salida
4.8. Fundamentos de orientación a objetos
4.8.1. ¿Qué es un objeto?
4.8.2. Encapsulación
4.8.3. Herencia
4.8.4. Polimorfismo

5. Manipulación de componentes
5.1. Introducción
5.2. Tipos de componentes
5.3. Instalación de un componente
5.4. Propiedades
5.4.1. Acceso a los miembros de un objeto
5.4.2. Posición y dimensiones del componente
5.4.3. Títulos, colores y tipos de letra
5.4.4. Estado visual y de acceso
5.4.5. Orden de acceso a los controles
5.4.6. Contenedores y contenidos acoplables
5.5. Eventos
5.5.1. El evento OnClick
5.5.2. Eventos de ratón
5.5.3. Eventos de teclado
5.5.4. Otros eventos
5.6. Métodos

6. Componentes más habituales
6.1. Introducción
6.2. Trabajar con la ficha
6.2.1. Aspectos visuales de la ficha
6.2.2. Eventos de una ficha
6.2.3. Métodos de una ficha
6.2.4. En la práctica
6.3. Botones
6.3.1. Tecla de acceso rápido
6.3.2. El evento de pulsación
6.3.3. Botón por defecto y de cancelación
6.3.4. En la práctica
6.4. Etiquetas de texto
6.4.1. Tamaño del control
6.4.2. Alineación del texto
6.4.3. Otras propiedades de TLabel
6.4.4. En la práctica
6.5. Petición de datos
6.5.1. Longitud del texto
6.5.2. Selección de texto
6.5.3. Texto de sólo lectura y oculto
6.5.4. Otras propiedades de TEdit
6.5.5. Control de la entrada
6.5.6. En la práctica
6.6. Entrada de texto
6.6.1. Barras de desplazamiento
6.6.2. Trabajando con líneas de texto
6.6.3. Otras propiedades de TMemo
6.6.4. En la práctica
6.7. Selección de opciones
6.7.1. En la práctica
6.8. Selección de opciones exclusivas
6.8.1. En la práctica
6.9. Grupos de opciones exclusivas
6.9.1. Opciones existentes y opción activa
6.9.2. En la práctica
6.10. Listas de elementos
6.10.1. Contenido de la lista
6.10.2. Elementos seleccionados
6.10.3. Otras propiedades de TListBox
6.10.4. En la práctica
6.11. Listas desplegables
6.11.1. En la práctica
6.12. Controles contenedores
6.12.1. Alineación del contenedor

6.12.2. Elementos de realce
6.12.3. En la práctica
6.13. Barras de desplazamiento
6.13.1. Límites y posición de la barra
6.13.2. Incrementos grandes y pequeños
6.13.3. En la práctica
6.14. Elementos gráficos
6.14.1. Figura a dibujar
6.14.2. Brocha y lápiz
6.14.3. En la práctica
6.15. Imágenes y mapas de bits
6.15.1. Mostrar imágenes contenidas en archivos
6.15.2. La superficie de dibujo
6.15.3. En la práctica
6.16. Eventos periódicos
6.16.1. En la práctica
6.17. Construcción y uso de menús
6.17.1. Diseño de un menú principal
6.17.2. Construcción de un menú emergente
6.17.3. En la práctica

7. Depuración y excepciones
7.1. Introducción
7.2. Proceso de depuración
7.2.1. Estado de ejecución
7.2.2. Ejecución paso a paso
7.2.3. Puntos de parada
7.2.4. Inspección de valores y evaluación de expresiones
7.2.5. Pila de llamadas
7.3. Control de excepciones
7.3.1. La construcción Try/Except
7.3.2. Clases de excepciones
7.3.3. En la práctica

8. Uso de múltiples ventanas
8.1. Introducción
8.2. Trabajo con múltiples fichas
8.2.1. La ficha principal del programa
8.2.2. Fichas creadas automáticamente y fichas disponibles
8.2.3. Visualización de una ficha
8.2.4. Fichas MDI
8.3. Cuadros de diálogo de uso común
8.3.1. Abrir y guardar archivos
8.3.2. Tipos y atributos de letra
8.3.3. Selección de colores
8.3.4. Opciones de impresión y configuración de impresora
8.3.5. Búsquedas y sustituciones
8.4. En la práctica
8.4.1. Diseño de la ficha principal
8.4.2. Diseño de la ficha hija
8.4.3. El código de la ficha principal
8.4.4. El código de la ficha hija
8.4.5. Probando el programa

9. Trabajo con bases de datos
9.1. Introducción
9.2. Gestión de alias
9.2.1. Creación de un nuevo alias
9.2.2. Modificación y eliminación de alias
9.3. Creación de una tabla
9.3.1. Definición de los campos de la tabla
9.3.2. Propiedades de la tabla
9.3.3. Índices
9.3.4. Guardar la tabla
9.4. Modificar la estructura de una tabla
9.5. Editar el contenido de una tabla
9.5.1. Edición de datos
9.5.2. Columnas no accesibles
9.6. Consultas
9.6.1. Construcción de una consulta QBE
9.6.2. Construcción de una consulta SQL

10. Componentes enlazados a datos
10.1. Introducción
10.2. Edición de una tabla
10.2.1. Establecer un enlace con la tabla

10.2.2. El editor de campos de TTable
10.2.3. Inserción de los controles de edición
10.2.4. Navegación por los datos
10.3. Tablas y consultas
10.3.1. El componente TTable
10.3.2. El componente TQuery
10.3.3. El componente TDataSource
10.4. Controles enlazados a datos
10.4.1. Mostrar y editar datos
10.4.2. Datos lógicos y botones de radio
10.4.3. Textos extensos e imágenes
10.4.4. Listas y listas combinadas
10.4.5. Rejillas de datos
10.4.6. Rejillas de controles
10.5. Acceso programático a los datos
10.5.1. El objeto TField
10.5.2. Métodos de TTable

11. Creación de informes
11.1. Introducción
11.2. Funcionamiento general de Rave Reports
11.3. El entorno de diseño de informes
11.3.1. Proyectos de informe
11.3.2. Selección de los datos a imprimir
11.3.3. Páginas, regiones y secciones
11.3.4. Contenido de las secciones
11.3.5. Asistentes de Rave Reports
11.4. Componentes Rave en Delphi
11.4.1. Añadir nuevos formatos de salida
11.4.2. Selección directa del dispositivo de salida
11.5. Un informe de ejemplo

12. Componentes avanzados
12.1. Introducción
12.2. Valores discretos y rangos
12.2.1. Marcas de posición
12.2.2. Selección de rangos
12.2.3. En la práctica
12.3. Curso de un proceso
12.3.1. En la práctica
12.4. Incrementar y reducir valores
12.4.1. Otras propiedades de TUpDown
12.4.2. En la práctica
12.5. Cabeceras redimensionables
12.5.1. Propiedades de un objeto THeaderSection
12.5.2. Edición de la propiedad Sections
12.5.3. Eventos de THeaderControl
12.5.4. En la práctica
12.6. Barras de estado
12.6.1. El objeto TStatusPanel
12.6.2. Otras propiedades de TStatusBar
12.6.3. Eventos de TStatusBar
12.6.4. Edición de la propiedad Panels
12.6.5. En la práctica
12.7. Ventanas multipágina
12.7.1. Gestión de las páginas en la etapa de diseño
12.7.2. Propiedades de TPageControl
12.7.3. Propiedades de TTabSheet
12.7.4. Gestión de las páginas durante la ejecución
12.7.5. En la práctica
12.8. Almacenes de imágenes
12.8.1. Asignación de imágenes durante el diseño
12.8.2. Asignación de imágenes mediante código
12.8.3. Obtener imágenes de un TImageList
12.8.4. En la práctica
12.9. Listas jerárquicas
12.9.1. Definir elementos en la fase de diseño
12.9.2. Definir elementos durante la ejecución
12.9.3. Propiedades de TTreeView
12.9.4. Propiedades de TTreeNode
12.9.5. Métodos de TTreeView
12.9.6. Métodos de TTreeNode
12.9.7. En la práctica
12.10. El control TListView
12.10.1. Propiedades de TListView
12.10.2. Propiedades de TListItem

12.10.3. Métodos de TListView
12.10.4. Métodos de TListItem
12.10.5. Definición de columnas
12.10.6. En la práctica
12.11. Texto con formato
12.11.1. Atributos por defecto y de selección
12.11.2. Atributos de párrafo
12.11.3. Métodos de TRichEdit
12.11.4. En la práctica
12.12. Barras de botones
12.12.1. Inserción de botones
12.12.2. Propiedades de TToolBar
12.12.3. Propiedades de TToolButton
12.12.4. Uso de una barra de botones

13. Reutilización del trabajo
13.1. Introducción
13.2. Listas de acciones
13.2.1. El componente TActionList
13.2.2. Propiedades del objeto TAction
13.2.3. La propiedad Action
13.2.4. Uso de una lista de acciones
13.3. Componentes compuestos
13.3.1. Creación de un nuevo marco
13.3.2. Reutilizar el marco en el mismo proyecto
13.3.3. Reutilizar el marco en otros proyectos
13.3.4. Un ejemplo

Índice alfabético